Town of Clatos

O jogo começa em Clatos, após um rápido dialogo com Dorn sobre Milly, pegue os itens a sua esquerda **Revive potion**, **Flare Bomb** e **Blackberry**.

Logo que você sair da casa vai ver ladrões invadindo Clatos. Você enfrentará os lafrões.

Thiefs	HP:60	EXP:2	FOL:60	Item: Blueberry
Desça o braço neles, sem dificuldades				

Após duas batalhas, o Chefe deles vira

Boss Bair	HP:260	EXP: 6	FOL: 130	Item: Blueberry
Thiefs	HP:60	EXP:2	FOL:60	Item:3x Blueberry
Desça o braço neles, sem dificuldades				

No dia seguinte, a mãe de Ratix o acorda e o manda trabalhar, o trabalho fica numa casa próxima a saída do norte de Clatos.

Mas antes siga pela saída ao sul e você estará no mapa. Aqui existem batalhas aleatórias, mas aproveite pra subir alguns leveis e procure por um **Blackberry**, e um **Necklace** na praia. Agora volte pra Clatos.

Ao chegar no trabalho você vai encontrar com Milly, ela está furiosa pois você está atrasado.

O ancião da vila vai te entregar uma carta, se não me engano é sobre a cidade de Cool e Mt.Metox.

Vá para a saída do norte e você vai encontrar Dorn.

Aproveite pra subir alguns leveis e procure por **200 FOL**,**Savory x2**, **Blueberry**

Suba duas vezes e você vai encontrar uma placa, vá pela esquerda, e suba mais duas vezes até encontrar outra placa, continue pela direita, até encontrar outra placa, siga pelo nordeste e entre na Cool Village.

Town of Cool

Fale com o Old Man, e siga pela cidade até ver Milly correndo, vá ao encontro de Milly em uma casa, ela vai estar mal e chorando, após um rápido dialogo com ela você vai voltar automaticamente para Clatos.

Town of Clatos

Siga para o norte e você vai encontrar com Dorn, agora você precisa saber o que está acontecendo com Dorn, siga para Mt.Metox, que fica ao norte de Cool.

Mt. Metox

Logo que você chegar Dorn vai alertá-los sobre os Fellworms, que são umas criaturas bem fáceis de matar, continue andando e você vai encontrar uma fonte que restaura seu HP/MP, aconselho a caçar um pouco até o level 12~15, no caminho Dorn vai passar mal, continue até o topo da montanha.

Quando chegar ao topo da montanha você vai ver a tal erva que iria servir para curar as pessoas infectadas, Dorn foi infectado quando recebeu a carta do pai de Milly.

Dois novos personagens vão aparecer, Ronixis e Iria, eles vão dizer que a erva de Mt. Metox não pode curar a doença que está se espalhando.

Calnus

Você vai aparecer em Calnus, uma espécie de nave, Ratix fica surpreso com o local, enquanto Iria fala que a tecnologia deles é bem mais avançada que a do planeta dele.

Eles vão para um tipo de laboratório e deixam Dorn numa cápsula para se curar.

Siga em frente e suba até que Iria fale sobre os elevadores, vá pelo da direita e desça, entre na porta de cima primeiro e Iria vai falar sobre a sobre a sala, vá para a porta de baixo e ela vai apresentar outra sala, agora desça mais duas vezes no elevador até Iria falar sobre a saida da nave, logo depois você vai aparecer no Centro Médico.

O médico vai comentar que a medicina da terra não é capaz de curar a doença e que o micróbio evolui numa incrível velocidade, logo após ele fala que Dorn vai ser petrificado em duas ou três horas por causa da doença, então suba duas telas e você vai encontrar as velhas Fellworms que existem no Mt. Metox, elas invadiram a nave, mate-os e volte ao Centro Médico.

Os médicos vão falar que os Roakianos possuem um corpo diferente dos humanos (da pra notar pelas caudas). O organismo e outras coisas tem alguma semelhança mas o tipo de sangue é diferente. Parte do sangue dos Roakianos é feita de cobre e é por isso que está havendo a petrificação por meio da doença.

Não lembro bem essa parte, mas eles vão começar a falar sobre as milhões de pessoas que já estão petrificadas.

De volta ao Centro Médico, Dorn está começando a se petrificar e ele pede para morrer em casa, Milly vai começar a chorar quando Dorn se petrificar.

De volta a nave, Ronixis fala que eles devem viajar para o Planet Stream, onde existe um portal do tempo para voltar ao passado.

Town of Clatos

Você vai acordar na praia ao sul de Clatos e somente Iria está com você, Ratix vai a acordar e vão comentar que Milly e Ronixis foram separados deles por causa do portal do tempo, note que você está sem equipamentos, mas não tema pois não haverá confrontros com nenhuma criatura. Quando você se aproximar de Clatos Iria vai perguntar sobre as roupas dela, responda a primeira opção, e vá pegar as roupas pra Iria.

Existem 3 maneiras de você pegar as roupas para Iria:

Roubar de um varal em uma casa no nordeste.
Falar com a dona do varal e pedir a ela.
Comprar de um cara por 10 Fol.

Logo depois de você pegar as roupas, compre alguns itens e pegue um **Spectacles**, **420 Fol**, e um **Blackberry**, depois vá ao encontro de Iria que ficou do lado de fora da cidade, ela vai falar para Ratix não espiar enquanto ela se troca, Ratix burro não espia.

PRIVATE ACTION

Bem, logo após Iria trocar de roupa você pode iniciar a primeira Private Action, para isso basta você ficar na entrada da cidade e apertar o botão Y, quando você apertar Iria vai pedir para você procurar informações sobre Ronixis e Milly, você vai ter duas opções, mas não faz diferença, escolha a primeira opção.

Dentro da cidade Iria estará em 3 possíveis lugares. 1Iria estará próxima a uma arvore e conversará com algumas pessoas sobre o que há de interessante na cidade. 2Iria falará com um morador local e perguntará se ele viu um homem e uma garota, e o morador dirá pra olhar em Portmis ou Hot. 3Iria estará próxima a uma caixa postal e ficará encantada em ver sistema postal de 300 anos no passado, Ratix diz que no presente eles usam pombos

correio e que Milly tentou fazer gato como entregador de correspondência pelo amor que ela têm aos gatos. Ele diz que Milly é lerda da cabeça, e Iria diz que isso não é boa coisa. A cena muda pra cidade de Hot onde Milly espirra e Ronix pergunta se está tudo bem, e ela diz que alguém deve estar falando dela e eles seguem pra trocar de roupa

Depois disso, vá para a cidade de Hot que é a cidade de Cool no futuro.

Hot

Ao chegar na cidade vá para a esquerda e suba as escadas, siga pela direita onde tem uma ponte e fale com Radol, ele vai perguntar onde fica Portmis diga que fica ao norte. Continue indo para a direita até a última casa, que tem um tipo de espelho na entrada, que é o Skill Guild, entre, fale com o cara no balcão e escolha a primeira opção por duas vezes, agora vá para a esquerda onde tem 3 pessoas no balcão, fale com a do meio e compre todas as skills, vá no menu de skills e somente suba um level de Gale, essa skill te faz correr se você segurar B, feito isso, compre uma arma logo no início da cidade, o cara vai te pedir 20 Fol pela espada, aceite, agora volte para a loja de skills, fale com Bandam e Cius vai se juntar ao time, vá para Inn descansar e volte para a loja de skill, fale com Bandam e ele vai te dar o passe para entrar em Portmis.

Saia da cidade e siga pela Mt. Metox até Portmis. Em Mt. Metox pegue um **Ressurect Bottle** , **?Herb**.

Assim que sair de Mt. Metox siga sempre a leste e ao sul pra pegar mais um **Ressurect Bottle**, volte e siga Norte, Oeste sul e pegue **380 Fol**, volte e siga ao Norte. Aqui pegue um **Spetactacles**, siga a leste e ao norte e vai encontrar Portmis.

Portmis

Logo que chegar à cidade vá para a loja de armas para pegar uma estatua para Bandam, a loja fica no nordeste da cidade. Atualize os equipamentos. Procure por Radol, ele vai te agradecer e te dará um **Spell Potion** (uma poção que aumenta em 30% o poder mágico em batalha).

Hot

Agora volte para Hot e entregue a estatua para Bandam ele vai te recompensar com 600 Fol, saia da loja e você vai ter que decidir entre ficar com o Cius ou não (RECOMENDO NÃO PEGAR), faça sua escolha.

Volte para Portmis.

Portmis

Ao chegar vá para a loja de Skills e compre todas que você pode, agora vá para as docas (uma tela a esquerda da cidade) e fale com o cara que fica próximo ao barco, ele vai falar sobre uns piratas, aceite ajudar ele escolhendo a primeira opção, logo após isso, siga para o navio à direita e escolha a primeira opção se estiver preparado ou a segunda se não estiver.

Velacant Pirate's Cave

Entre na caverna, e siga pela porta direita pegue **Lavender** e vá para a porta do meio, Ratix vai dizer que é possível arrombar a porta, você vai precisar usar a skill Gale que te faz correr, pegue distancia, corra em direção a porta segurando B até arrombar, continue andando, desça as escadas, pela direita você vai ver um tipo de gás, volte pela parede e vá indo para baixo você vai encontrar uma "passagem secreta", entre, pegue nos dois baús um **Blackberry** e um **Aquaberry** e continue indo pela direita até pegar um **Ressurect Bottle**, agora volte e vá pelo caminho de baixo, você vai ver uma porta trancada, é só puxar a alavanca logo a sua direita, vá para baixo e na próxima sala você vai ver uma garota, siga pela direita até encontrar um Save Point, salve e suba.arrombando a porta e enfrente. Velacant, é um chefe muito fácil caso você esteja no level 25 como eu:

Velacant	HP: 2550	EXP: 130	FOL: 600	Item: Green Beryl
Bushwhacker	HP:450	EXP:90	FOL:85	Item:
Roober Axe	HP: 500	EXP:180	FOL:100	Item: Savory
Basta bater neles com ataques normais ou usar as Skills pra derrotá-los.				

Mate-o e você ira ganhar a Flint Stone, com esse acessório equipado apertando A você vai poder soltar um "fogo/faísca" para explodir o gás que você viu. Aqui tem 3 baús contendo um **Sapphire**, um **Rainbow Diamond**, e um **Liqueur Bottle.** Agora volte para a entrada e vá pela porta da esquerda, nesta sala você vai encontrar mais um local cheio de gás, aperte A para queimar o gás, mas não fique exatamente em cima pois se o gás explodir em cima de você seu hp desce até 1. Suba e você verá 2 baús contendo um **Liqueur Bottle** e um **Blueberry.** Agora desça as escadas, siga a direita e você verá um gás, queime-o. Na próxima sala terão 2 baús contendo um **Magic Color** e um **Magic Card**.

Agora volte pela porta do meio e queime o outro gás, siga pela direita, desça e depois desça as escadas, continue descendo e você vai encontrar mais um Save Point, salve seu jogo. Entre a direita do Save Point e pegue um **Ruby** no baú.e entre na porta de cima para enfrentar o verdadeiro Velcant.

Velcant Boss	HP: 5200	EXP: 630	FOL: 900	Item: Reverse Doll
Velacant	HP: 2550	EXP: 130	FOL: 600	Item: Green Beryl
Acabe primeiro com Velacant, depois acabe com Velacant boss usando golpes normais e Skills para tanto.				

Após o derrotar, suba as escadas, abra a primeira cela e pegue um **Reverse Doll**, siga pela esquerda e Ratix vai falar que o lugar é horrível, na mesma cena, Iria diz que escutou algo parecido com uma flauta, vá na porta à esquerda, pegue um **Artemis Leaf**, e volte e entre na porta do meio e liberte a menininha.

Portmis

De volta a cidade vai rolar um dialogo entre você e a guria, veja numa ação rápida que ela deixa cair algo no chão, é uma **Ocarina**, pegue-a. Ela está nos últimos quadrados perto da ponte, NÃO DEIXE DE PEGAR, se você não pegar um dos personagens secretos do jogo não vai entrar no seu grupo.

Fale com Ben e vá para Otanim.

Otanim

Logo que chegar em Otanim, saia das docas e fale com um menino que fica logo embaixo das escadas, ele vai falar que se você comer sua comida favorita seu hp/mp enche por completo, vá para a loja de skills e compre as que você não tem, agora vá para o centro da cidade e procure por 3 pessoas juntas, a do meio te vende Stalker Cosmic por 980 Fol, depois disso vá para a loja de armas e itens se abastecer.

PRIVATE ACTION

Saia de Otanim e faça a Private Action, durma no Inn, e vai começar uma cena de diálogos entre Ronixis e Milly.
Agora saia de Otanim e vá para baixo, depois para a esquerda, continue pela esquerda, até você ver uma ponte de entrada para Tataroy.

Tataroy

Entre na cidade e vá até a loja de Skills comprar as que você não tem.
Siga para o norte da cidade e fale com um guarda, ele vai falar sobre a Arena, que é um local onde as fazem combates 1x1 contra monstros, basta entrar na porta que tem três guardas para começar o "torneio", os primeiros níveis são muito fáceis, creio eu que você já possa vencer os dois primeiros níveis.

Sem Cius: Depois de lutar entre na direita e fale com Ashlay, ele é o cara de cabelo roxo e está "isolado" olhando para baixo da arena, feito isso, ele vai sair correndo para as docas, vá ao encontro dele e ele vai se juntar ao time.

Com Cius: Escolha entre pegar o barco ou ir pela Astral Cave.
Saia de Tataroy pela esquerda e você vai entrar na Astral Cave.

Astral Cave (parte 1)

Ao entrar na cave vá para a direita, suba as escadas vire a esquerda e pegue nos baús um **Sapphire** e um **Blackberry** siga todo o caminho a direita e pegue um **Blueberry** no baú. Desça as escadas e siga a esquerda, e depois suba, você vai encontrar um save point, salve seu jogo. Continue para baixo e esquerda entre na primeira porta e pegue um **Spectacles**, saia vá a esquerda e entre numa sala com um botão, após ativar o botão uma porta logo em cima do Save Point vai se abrir, entre nela.

Ao sair siga o caminho ao sul, depois vire a direita e pegue no quarto **1200 Fol**. Volte e siga à direita e entre na primeira porta que você ver, e dê uma conferida nos cristais para achar um **Crystal**, então suba as escadas. Desça 3 telas e você chegará a uma tela com 3 baús com um **Necklace**, um **Sabre**,e um **Flare Bomb.** Saia dessa sala e vá para a direita e entre na porta abaixo, siga para a direita, depois suba até chegar a uma porta, ente e suba e você encontrará um Save Point.

Ao subir as escadas você estará em uma sala com um switch no centro. Com o switch “em pé” abri as portas laterais, com ele “apertado” abre as portas de cima e de baixo. Vamos pegar alguns itens.

1Aperte o Switch, siga pela porta abaixo, depois à direita e suba. Continue subindo e entre na porta acima, depois siga todo o caminho à esquerda, entre no quarto e pegue uma **Hard Knuckle** para Iria. Agora volte todo o caminho até o Switch.

2Aperte o Switch e confira se a porta lateral esquerda estará aberta, passe por ela e entre na porta acima, dentro do quarto entre na porta acima e pegue um **Flare Bomb**. . Agora volte todo o caminho até o Switch.

3Aperte o Switch duas vezes e confira se a porta lateral direita está aberta, passe por ela, siga todo o caminho abaixo, e entre no caminho da porta ao sul do Switch, e dentro pegue uma **Claymore**.

4Aperte o Switch três vezes e siga pela porta acima, e continue andando sempre para o norte até você encontrar uma sala com uma estátua de restauração e um Save Point, enfim, suba e saia da caverna.

Astral Castle Town

Logo que você entrar no castelo vai ter uma pequena cena, escolha a primeira opção, quando a cena terminar, saia da casa, procure a loja de Skills e armas, vá se equipar, se Ashlay estiver no seu grupo, volte na casa e entre na porta que tem logo no andar inicial da casa, vai haver uma pequena cena de dialogo, logo depois suba as escadas e entre na porta a direita, durma e vai ter mais uma cena.

Com Ashlay: Ashlay é acordado por uns sons metálicos e sai correndo, Ratix e Iria acordam e vão atrás dele, Fear esta ao lado do corpo ensangüentado de Ryaas (sangue verde!!) e Fear escapa. Saia e persiga Fear até a...

Com Cius: Verá a cena de como Fear mata o rei e se vai. Cius escuta o código com que os guardas se comunicam e vai correndo, Ratix e Iria o seguem, e aparecem na entrada Fear que quer escapar e Cius que a impede a passagem. Cius se da conta de que não é a verdadeira Fear, "Fear" se transforma em um monstro e a verdadeira Fear aparece e se une, o monstro e vai correndo até a...

Sem nenhum dos dois: você escutará os sinos no meio da noite, e acordará no meio do caos. Encabece para o castelo e desça para a prisão no porão (vá para o topo à direita, então encabece a esquerda e desça as escadas). Fale com o guarda para abrir a porta. Encabece à direita e fale com Fear. Para avançar a na história, escolha 2, 1, e 1 (qualquer outra combinação terminará em conversa, mas você pode começar de novo se voltar a cela). Encabece pela parte de trás à esquerda e para baixo; Ratix irá nocautear o guarda. Vá para a parte de trás à direita e liberte Fear; ela se juntará a você. Você escaprá para a entrada da Astral Cave. Entre.

Astral Cave (parte 2)

Novamente aqui, siga pelo caminho da direita, desça as escadas, na segunta tela, va à esquerda entre no quarto e pegue um **Reverse Doll**, saia e siga à direita e continue descendo, atravesse a ponte e desça as escadas, você vai entrar numa sala com uns cristais, continue descendo e indo para a direita, até que você vai ter que entrar em uma porta e descer mais escadas, continue descendo e encontre mais uma ponte, vá para a esquerda desça p caminho, passe por uma porta na parte de baixo siga a

direita e pegue um **Poison Charm.** Volte uma tela suba e desça as escadas, pegue o caminho da direita até que você vai encontrar um Save Point, Continue pela direita até encontrar Fear,

Black Widow	HP: 10000	EXP: 1160	FOL: 2200	Item: Long Sword +1
Stroper	HP: 1600	EXP:130	FOL: 200	Item: ?Herb (Artemis Leaf)
Comece derrotando e os Stroper bater neles com ataques normais ou usar as Skills pra derrotá-los. Já com a Black Widow a história é diferente, ataque com tudo o que você puder, caso ela se afaste use golpes a distancia como o Air Slash ou flash whril.				

Com Cius: Fear diz que levará a cabeça do monstro, e Cius vai com ela. O soldado diz a Fear que o soldado ferido está em estado grave, mas não corre risco de morte. Depois segue uma longa conversa com entre Cius e Fear, onde Cius diz que não pretende voltar para Astral, e Fear o amaldiçoa por isso. Na manhã seguinte, um soldado leva pra vocês um presente de Fear, por ter ajudado a derrotar o monstro um **Luna Talisman**, **Cinderella Vial** e **30 SP**. No Inn, o soldado dará a dica de nossa próxima parada: seguir para Parj Temple e procurar o Eye of Truth, um artefato que permite ver e localizar onde as pessoas estão. E pergunta qual seu próximo destino. Escolha a primeira opção "Let's try going to Parj Temple". Agora volte para Tataroy pegando o barco, ou indo pela caverna.

Com Ashlay: Ashlay diz que voltará para checar Ryas, pedira que leve a cabeça do monstro e explique o que se passou. Sendo assim, siga o caminho de volta ao castelo, na dúvida do caminho siga o caminho **Astral Cave** (parte 1), e fale com o rei para ser recompensado com um **Luna Talisman**, **Cinderella Vial** e **30 SP**. Na casa de Ryas, Fear dará a dica de nossa próxima parada: seguir para Parj Temple e procurar o Eye of Truth, um artefato que permite ver e localizar onde as pessoas estão. E pergunta qual seu próximo destino. Escolha a primeira opção "Let's try going to Parj Temple". Agora volte para Tataroy pegando o barco, ou indo pela caverna.

Tataroy

Chegando em Tataroy saia da cidade pelo sul e siga pela esquerda, duas telas depois pegue um **Moonite.** Eventualmente você chegará a uma bifurcação; encabece ao norte. Na próxima, bifurcação vá para oeste e pegue um **Ruby** e um **Smith Hammer**, então encabece a direita. Na próxima, bifurcação vá para cima (à direita e fim da linha). Siga o caminho até encontrar um par de cavernas. Na da esquerda tem **1000 Fol** e um **Iron**. Saia e entre na caverna da direita e avance. Você chegará a uma grande clareira. Primeiro encabece a direita e para baixo e pegue um **Lion Statue**, então volte. Ignore as escadas e encabece a esquerda. O grande portão é o Parj Temple.

Parj Temple

Siga para cima, e entre na porta, e você estará em um salão. Na parte inferior do salão, pela lateral esquerda, entre e pegue um **Resurrect Bottle**, **Spell Potion**. Volte para a e siga pela porta a direita. Siga a direita e acima e aperte o Switch. Volte para o salão e siga a esquerda e entre a porta que se abriu, verifique o cristal e ganhe **6 SP** (para todos).

Saia do templo e ande uma tela para baixo, siga a direita, e suba umas escadas e Cius/Ashlay dirá que há uma porta secreta. Procure-a e de repente aparece um ser voador. Que se apresenta como Joshua e lhes pede que a ajudem a mover uma pedra, que esconde uma passagem secreta, a ajudem.

Com Cius: Cius têm uma discussão com Joshua e na hora em que o bicho pegar você terá duas opções

Nº	Opção	Joshua & Cius AR
1	Stop the two of them	Sobe para Ratix
2	Be quiet and stay back	Sobe para Iria

Joshua lhes conta que esta buscando sua irmã, que foi seqüestrada, e seus pais foram assassinados pelo Crimson Shield. Cius reconhece o nome e diz que é um dos melhores conhecedores da técnica de luta Edarl. Cius lhe pede que ela se uma ao grupo.

Com Ashlay: Joshua entra sozinha na caverna e Ashlay fica preocupado, e entram para ajudá-la.

Entre na caverna.

Entra na porta de cima a esquerda e aperte o Switch, saia e entra na porta da direita. Entra na porta que há pelo caminho da direita para pegar um **Resist Ring** e mais outro cristal com **6 SP**, volte e tome o caminho de cima. Se tocar nas esferas azuis volta ao inicio desta sala, a idéia é que chegue a porta de cima. Siga à esquerda e encontrarás Joshua contra um Velcant.

Velacant	HP: 2550	EXP: 130	FOL: 600	Item: Green Beryl
Bushwhacker	HP:450	EXP:90	FOL:85	Item:
Roober Axe	HP: 500	EXP:180	FOL:100	Item: Savory
Basta bater neles com ataques normais ou usar as Skills pra derrotá-los.				

Com Ashlay: Joshua lhes conta que esta buscando sua irmã, que foi seqüestrada, e seus pais foram assassinados pelo Crimson Shield. E Ashlay pede que os acompanhe na busca pelo Eye of Truth. E Joshua se une ao grupo.

Seguindo com o templo, entra na porta da esquerda. Siga para acima até que chegue a um Switch, ative-o e volte a bifurcação (podes tocar a esfera azul para isso). Entra na porta da direita e siga a direita e acima até um Switch, ative-lo e volte a bifurcação. Siga pelo caminho da esquerda e a esquerda de volta, antes estas duas portas estavam bloqueadas. Siga e leia na lápide:

"The red flame is thine enemy, the reverse shall lead the way"	A chama vermelha é tua inimiga O inverso guiará teu caminho

Siga para cima. Entra na porta a direita, a única que há. Entra na primeira porta da esquerda, há dois cristais que recuperam HP e MP, e no do lado há dois cristais que dão **3 SP** cada um. Mas à direita siga o caminho. Aqui não toque nas esferas vermelhas e toque na esfera azul, que te leva ao chefe.

Wolf Shape x 4	HP: 5000	EXP:2520	FOL: 2412	Item: ?Gem (Rune Metal)
São quatro bichos não muito difíceis, são muito vulneráveis a Thunder Sword (tira mais de mil) e Rift Wave (muito bom quando estas cercado). O problema vai ser que vão matar Joshua, podes querer protegendo as costas dos aliados dividindo os golpes				

Depois de matá-los entre na porta que estava bloqueada pelos chefes. Todos se dão conta de que é o fundo do templo e que há uma estranha energia. Eis que aparecem três meninas que lhes dizem que se vão, pois há dois deste mundo e dois que não, todos ficam surpresos. Joshua diz que elas são as Runes, a raça original do mundo. Joshua lhes conta seu problema e lhes pergunta pelo Eye of Truth. As Runes dizem que é só uma lenda, porem podem encontrar a os outros dois do outro mundo

(Milly e Ronixis), com a condição de que não voltem. Deduzem que estão no Van Kingdom. As Runes desaparecem e vocês também. Vocês estão do lado de fora e decidem ir para Van.

Cius / Ashlay diz que tudo foi perda de tempo, mas ajudou de algum modo.

Nº	Opção	AR
1	That's right	Sobe
2	Hmm...	Desce

Cius / Ashlay diz que Van é um país perigoso, e prosseguir será difícil.

Com Cius: Iria pergunta por que. Cius diz que os monstros são realmente fortes. Iria está preocupado e diz que o Capitão e Milly podem estar em grande perigo. Cius diz que eles são duros, e que as pessoas para as que vocês estão procurando devem ser realmente fortes para ter sobrevivido. Ratix fica preocupado: "Milly poderia ser mais forte que eu...?" Iria sopra um comentário desagradável sobre o que Ratix está pensando, o que faz Ratix ficar irritado. Iria pergunta o que Joshua fará logo. Joshua diz que ele continuará procurando a irmã dele e começa a partir, enquanto o dando adeus. Você consegue duas escolhas

Nº	Opção	AR
1	Stop him	
1.1	Help us!	Joshua fica
1.2	I guess there's nothing we can do	Joshua vai embora
2	See him off	

Se você tiver Fear, isto sera um pouco diferente. Aqui estão as respostas:

1, 1, 1, 1	Ambos ficam
1, 1, 2	Fear segue Joshua, ninguém fica
1, 2	
1, 1, 1, 2	Joshua segue Fear, ninguém fica
2, 2	
2, 1	Ambos ficam

Após isso você deve ir para Tropp, volte todo o caminho até encontrar aquelas duas placas. Siga pelo caminho da esquerda, explore e continue indo sempre em direção ao noroeste, no meio do caminho uma nave vai cair ao sul de Clatos e você vai ter que verificar, mas antes siga para Tropp.

No caminho para Tropp pegue um **Resurrect Bottle**, **Ruby**, **Liquor Bottle**, **Iron**, **Stink Bomb**, **?Gem (Meteorite)** escondido à direita, **Sour Syrup**,e à direita da entrada de Tropp tem um **Spell Potion**, um **Resurrect Bottle**, e um **Megaflare Bomb**

Tropp

Visite todas as lojas e compre todos os Equipamentos, Skills e Itens disponíveis na cidade, depois vá para as docas e viaje para Portmis, agora siga até Clatos para ver a nave que caiu, após ver a nave volte Portmis e viaje de barco para Otanim, saia pelo sul e siga para Tropp, você pode passar antes em Tataroy e conseguir o Rank B na arena, quando chegar em Tropp vá para as docas e pegue o barco para Ecdart.

Ecdart

Aqui você pode comprar as Skill de Sense Level 3; e alguns objetos musicais. Depois disso deveras ter todas as Skills (menos as 6 ultimas que dependem do personagem).

Nem bem entra na cidade e verás Milly correndo até o INN, siga-a. Se encontrem, falem um pouco e ela dirá que Ronixis teve que escoltar Marvel até Ionis porque essa cidade foi atacada por um cara chamado Crimson Shield. Iria esta puta da vida porque Milly no parava de dizer o quão linda Marvel é. E Milly diz que Marvel foi a Ionis porque ia se encontrar com seu inimigo mortal.

Se Joshua estiver em seu grupo, basicamente assim que você sair de Ecdart ele mostrará um caminho na floresta à esquerda. (Você não pode entrar nisso se Joshua não estiver em seu grupo). Prossiga e siga; não é muito longo. Ao fim você conhecerá Foster que lhe falará sobre a floresta perto que está inundada em monstros. Você tem duas escolhas escolha a opção "Let's get rid of them", e vamos ao trabalho.

A floresta é ao norte da casa. Há um Save Point no começo. Você não terá nenhum encontro aleatório aqui, mas assim que você chega perto dos monstros vagantes que você será atacado. Eles não são fortes, só 7 Sets de 3 Grells e 7 Sets de Dragonflies (ou quatro ou dois). Os Grells o atacam da por trás, assim esteja preparado! Troque as posições de seus personagens antes deles chegarem (de trás para frente e vice-versa). Eles também podem se dividir, assim consiga se livrar deles depressa. Os Dragonflies são pateticamente fáceis.

Aqui estão 2 Grells na primeira tela. Encabece a esquerda daqui para outros 3 Grell; no canto inferior esquerdo está um **Blueberry**; exatamente a direita disso (em volta do circulo) está um **Spectacles** e um **?Guard (Dwarven Mail)**, no canto superior a direita está um **Lavender**. Volte para a tela principal e encabece para cima desta vez. Você verá os 2 Grell restantes aqui, mas sem tesouros. Encabece a esquerda daqui. Derrote o Set de Dragonflies à esquerda e pegue um **Dwarven Guard**. Encabece de volta na tela a direita, siga mais uma tela a direita e desça. Aqui tem 2 sets de Dragonflies. Pegue o **Dwarven Helm** e o **Shadow Flower** no canto inferior a direita e saia pelo topo a direita. Aqui outros 3 Sets de Dragonflies. Pegue um **?Guard (Dwarven Boots)** no top à esquerda. Pronto, você concluiu tudo!

Encabece de volta a casa de Foster e fale com ele e você ganhará um **Elven Bow**, um grande arco para Ronixis! Siga para Ionis (saída para Oeste).

Ionis

Nem bem entram e já vêem o Crimson Shield!, E frente a eles estão Marvel e Ronixis!!!, e Marvel lhe diz que ele matou seus pais e irmão!!!!. E Crimson Shield não se lembra... e se vai a merda, não sem antes dizer a Marvel que aprecie sua vida...

Ratix e os demais vão falar com Ronixis e Marvel, dizem um monte de merda e Marvel sugere que entremos a algum lugar.

Dependendo de quem tenhas a cena no bar muda um pouco; porem a coisa é que descobrirá que o Virus esta sendo causando por Asmodeus, o rei dos demônios e o reino de Van esta em guerra com ele e planejam ir para lá e falar com o rei.

Com* *Ashlay* *sem* *Joshua: Quando a maioria está desmaiada, Marvel sai, Ronixis vai atrás, e ela lhe diz que irá só para buscar o Crimson Shield, Ashlay sai e lhe diz que esse dai não era o Crimson Shield começa a contar a historia de sua vida...

Sem* *Ashlay* *sem* *Joshua: Quando a maioria está desmaiada, Marvel sai, Ronixis vai atrás, e ela lhe diz que irá só para buscar o Crimson Shield, Ronixis não pode convencê-la de que fique, sendo assim, que se vá.

Com* *Joshua: Quando a maioria está desmaiada, Marvel sai, Ronixis vai atrás com Joshua. Marvel se põe a chorar e lhes pede se pode ficar com eles, e Ronixis lhe diz que sem problema.

Ao acordarem decidem ir ao Van Castle.

Van I II Castle Town

Ao entrar na cidade, Ronixis diz que devem falar com o Rei. Iria diz que eles são pessoas desconhecidas e que não tem jeito do rei querer falar com eles. Ronixis diz que não podem fazer nada sem conexões. Porém:

Com* *Ashlay: Ashlay dirá que vai falar com o rei. Ronixis pergunta o que Ashlay quer dizer com isso, e ele diz que deixe com ele.

Com* *Cius: Cius dirá que não tem muitas pessoas que estejam vindo falar com o rei procurando o Demon World, então deve ser fácil de conhecê-lo.

Aproveite e faça umas atualizações nos Equipamentos, Itens normais, Itens para criação e comida. Depois siga para o castelo. No caminho para o castelo você será parado pelos guardas.

Com* *Ashlay: Ashlay reclama do tom de voz do Guarda. O Guarda reconhece Ashlay e pede desculpas. Ashlay pergunta se vocês podem se encontrar com o rei, porque eles querem invadir o Demon World. O Guarda manda vocês entrarem e o Primeiro Ministro vem falar com vocês. querem invadir o Demon World, e

Sem* *Ashlay: Ronixis diz que eles querem invadir o Demon World, pergunta se vocês podem se encontrar com o rei. Um Guarda manda o outro para trazer o Primeiro Ministro, para levá-lo ao rei.

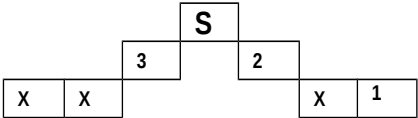
Orei diz que ouviu que vocês qyerem colaborar pra acabar com Asmodeus, e pelo fato de não conhecer ninguém, devem passar por um teste e manda o Primeiro-Ministro levá-los a área de testes.

O Primeiro-Ministro o leva para uma caverna, e diz que é para testar sua força. Seu objetivo é sair pela outra porta são e salvo e que ele esperará por vocês na saída. Se quiser, você pode sair e voltar a cidade e comprar itens ou dormir no Inn.

Trail Labyrinth

Entre no centro. Entra na porta à esquerda. Na próxima sala, entre primeiro na à porta a esquerda. Siga à esquerda para pegar um Mithril e um **Stone Charm**. Saia por onde entrou. Agora siga pela porta à direita.

Siga direito. Leia a lápide e ande pro Norte. Ande pro Norte. Salve se quiser, ande para cima e leia a lápide, que diz "OXOOOXX from the place where the sun rises" (OXOOOXX de onde o Sol nasce); suba uma tela. Aperte os switch nos numeros subi.

X	Switch que não deve ser apertado
Nº	Switch que deve ser apertado
S	Saída

Passe pela saída e antes de deixar a ultima sala, enfrente mais um chefinho.

Peryuton	HP:6800	EXP:530	FOL:1080	Item:
Whispers x3	HP: 3000	EXP:400	FOL:1200	Item: Savory
Use Milly ou Joshua para curar. Detone primeiro os Whispers, se possível, os 3 de uma só vez. Para o Perryuton use técnicas como Twin Slash e Spirit Blast para detoná-lo.				

Saia da sala e você vai terminar o Dungeon e conseguir o Van Emblem, o primeiro dos 4 emblemas que servem para abrir o portal para Demon World, e de quebra mais uma Sacred Skill para Ratix, Iria, Cius/Ashlay!

Sylvalant /Sylvalant Emblem

Depois de ter conseguido a permissão para passar para Sylvalant, saia de Van Castle e siga pela esquerda, você vai encontrar dois guardas e eles vão permitir a sua passagem, siga pela direita, suba duas vezes e você vai encontrar duas placas uma dizendo a localização de Dulce e a outra de Sylvalant, siga pela direita até você encontrar uma placa dizendo que ao norte é Dulce, ou seja, Sylvalant é pro oeste, siga pela esquerda até entrar na cidade. Logo que chegar você vai ver um avião de papel com uma mensagem de Milly, então vai haver uma pequena cena e ela vai se juntar novamente ao grupo.

Na cidade você encontra os melhores equipamentos que se pode comprar no jogo, portanto vá se equipar.

Em Sylvalant também existe um cara chamado Santa, ele vende itens caros porém valiosos, furutamente você vai poder comprar o Tri Emblem que custa 8 milhões de Fol e é um equipamento extremamente útil pois ele turbina seus status, esse cara fica embaixo de uma árvore em Sylvalant.

Depois que conhecer a cidade vá ao castelo e o rei vai te dar o Sylvalant Emblem e a Elder Key, logo depois vá para o porto da cidade e viage para Otanim.

OBS: Caso você queira Persie seguindo meu detonado você não deve pegar Tinek e deve possuir a Ocarina!

Otanim

Logo que chegar em Otanim saia da cidade e vá diretamente para Tataroy,

Tataroy

Em Tataroy, vá para a Arena e participe do torneio, quando você matar quatro monstros um cara vai desafiar Ratix, ele se apresenta, seu nome é Tinek, ele se transforma em Lobo para lutar, o comentarista fala que Tinek é da raça dos Lycanthrope e é bastante forte, enfrente-o:

Tinek	HP: 6000	EXP:1000	FOL:0	Item: Rice Ball
Com um Level alto, os danos que ele causa é 0(zero). Sendo assim basta descer o braço nele, sem dificuldades				

Quando você sair da Arena ele vai se juntar ao grupo, em seguida saia de Tataroy pelo porto na direita ou pela Astral Cave, para Astral Castle Town.

Astral Castle Town

Siga diretamente para o castelo, e quem virá recebê-los é Fear. Após uma curta conversa, E SE TIVER UM ESPAÇO SOBRANDO, Ratix chama Fear para vir com eles em sua jornada, respondendo a primeira opção Entre no castelo, fale com o rei e ele vai te dar o Astral Emblem, e para Fear vai dar a Sacred Skill "God Of War".

Persie (Personagem Secreto)

Saia de Astral Castle pelo barco e vá para Tataroy e diretamente para Otanim, pegue o barco e siga para Portmis, pronto, agora é só ir para Mt. Metox passando por Hot e finalmente chegando em Clatos.

PRIVATE ACTION (Para pegar Persie)

Vá para o lado de fora de Clatos e aperte Y para começar mais um evento, volte à cidade e fale com Milly, ela está na frente de um gato e pede para que você de um nome a ele, você terá quatro opções, escolha Persie e Milly vai achar bonito o nome, lembra da Ocarina que eu mandei você pegar logo no inicio do jogo após a batalha com Velcant? Você vai usar agora, equipe-a e toque próxima ao gato, então o gato vai se transformar na garota que você encontrou na caverna do Velcant, Persie vai comentar que a Ocarina é dela e vai se juntar a equipe.

Abandoned Mine

Siga para Mt. Metox e assim que chegar, suba uma tela procure logo no início detalhadamente uma flor azul, logo ao lado dela existe uma passagem secreta para uma caverna, entre nela. Recomendo ter Milly em sua equipe pois nessa caverna tem uns monstros chatos que petrificam e Milly possui uma magia que tira a petrificação, meu time aqui é Ratix (L46), Ronixis (L37), Milly (L35), Joshua (L44), o meu time é "imortal" pois tenho dois curandeiros é quase impossível eu morrer. Não equipe a Dwarven Sword, pois os Blood Worms absorvem o dano.

Para começar, siga diretamente ao sul, e você verá 2 baús com um **Blueberry** e um **Emerald Ring**. Não tem mais nada a fazer aqui então siga para cima e para a esquerda tem um quarto aparentemente vazio, equipe seu Pickaxe e verifique nas paredes para achar um **Rune Metal**. Não tem mais nada a fazer aqui então siga para baixo e para a direita. Na próxima tela tem um **Aquaberry** no baú, e próximo a escada pegue um ***?Guard (Dwarven Boots)**. Siga uma tela para cima tem um quarto aparentemente vazio, verifique na parede ao norte pra achar um **Orihalcon**. Volte ao sul e encabece a direita pra o próximo quarto. No canto superior a esquerda a um **Dwarven Guard**, e à direita verifique a parede para achar um **Rune Metal** um pouco mais abaixo tem outro **Dwarven Guard**; no canto inferior a esquerda tem um **Cinderella Vial** e um **Dwarven Sword**; no canto mais a direita tem um **Dwarven Helm**. Encabece de volta ao quarto anterior e desça a escada.

Siga o caminho até chagar a bifurcação. Encabece a esquerda para o próximo quarto. Siga para a parte norte do quarto verifique a parede para achar um **Orihalcon**. Encabe para baixo e para direita. Agora suba atéchegara outra tela com uma bifurcação. Encabece à esquerda e pegue um **?Guard (Dwarven Mail)** e um **?Guard (Dwarven Boots)**. Siga a direita e examine a parede norte da mina para encontrar um **Rune Metal**. Encabece de volta para a sala anterior, e siga à direita para pegar um **Sweet Pot** e um **Dwarven Helm**. Finalmente volte, desça e siga todo o caminho à direita. Siga direto para cima e chegará a uma pequena sala; verifique a parede para achar um **Orihalcon**. Desça todo o caminho e encabece à direita, então suba para chegar a uma sala com um Save Point, salve o jogo. Encabece para cima e lute com o Chefe:

Punkponk	HP: 11400	EXP:10000	FOL:2000	Item:
Cuniculus	HP: 3300	EXP: 240	FOL: 800	Item:
Elimine os Cunicuius primeiro, usando as Skills de sua preferência, e depois elimine Punkponk. Se tiver problemas Milly se encarrega de curar o grupo				

Terminada a batalha pegue nos baús um **Mind Bomb**, um **Dwarven Mail**, um **Astral Sword** e um **Dwarven Sword**. Saia da caverna e vá para Portmis.

Portmis Moore Emblem

Vá para o castelo de Portmis no norte da cidade, depois de um dialogo você vai aparecer na sala do tesouro do castelo,

Treasure Room

Caminhe para cima, a direita e entre na porta para pra chegar a quatro baús, (**Extravagant Sword X2**, **Extravagant Staff**, **Extravagant Robe**) e saia. Entra na próxima porta pra chegar a mais quatro baús (**Extravagant Sword**, **Extravagant Staff**, **Extravagant Robe**, **Extravagant Armor**), saia. Siga o caminho, entre na porta e desça as escadas.

Ande para baixo, na porta da direita tem mais 3 baús (**Cure Paralisis**, **Cure Stone**, **Ancient Scroll** (Iria)), saia e entre na próxima porta da direita tem mais 2 baús(**Ressurection Bootle**, **Cat-Fu! Secret Skill** (Perisie)[se Perisie não tiver no grupo, não abre]), saia e na próxima não há nada, sendo assim desça as escadas um pouco mais a direita.

Desça até que veja um caminho a esquerda, siga-o e chegarás a uma porta (com nada dentro), desça e entre na porta da direita para conseguir um **Ancient Scroll** (para Tinek), saia e desça a escada à direita.Salve e siga para cima, para encontrar o final.

Succubus	HP: 25800	EXP:1300	FOL:6040	Item: Tri-Section Staff
Shadow Beasts x2	HP: 5700			

O problema nesta luta é que a Succubus tem um ataque com lanças que se seu nivel for menor que 30 é muito provável eu você morra, aos 30 tira muito HP e aos 35 tira muito pouco. Se tiver Milly nesta luta, faça-a usar Protection, primeiro nos mais fracos e depois nos demais (já sabe que pode trocar de personagens com o botão de cancelar). Os acompanhantes são mais ou menos fracotes e morrem em seguida; porem trata de que Succubus não te poda atacar, o melhor é usar ataques simples muitas vezes e muito rápido, não gaste técnicas, elas são lentas.

Na porta acima de onde estava o chefe, pegue um **Mental Ring**, e saia do Treasure Room.

Do lado de fora o primeiro ministro agradece e faz questão de te dar como **20000 Fol** e **50 SP**, e um acessório, "**Stun Half**"; retira todos os equipamentos Extravagant e te leva para o Rei. O Rei como sempre te da o Moore Emblem e te deseja Boa Sorte. Por agora volte a Sylvalant.

Sylvalant Ruins

OBS: Sua última chance de poder ter Persie no seu time perdendo Marvel.

Vá para Sylvalant e siga pela direita até encontrar uma ponte, logo depois da ponte existe uma passagem secreta na parede, entre e você está em mais uma dungeon secreta.

Para começar, encabece a esquerda da ponte e desça entre os espinhos para achar uma sala escondida contendo um um **Moonite**. Saia e entre na sala ao lado e pegue um **Sweet Syrup** e um **Shadow Flower**. Saia e encabece de volta a direita, passe pela ponte e siga a direita pra póxima sala. A sala a baixo está vazia, então encabece para cima. Passe pela água negra e encabe para cima, na outra sala entre na porta acima e pegue um **?Guard (Mithril Mesh)**. Encabece de volta para baixo (se for à direita voltará a mesma sala) retorne para a entrada. Desta vez suba direto. Encabece pela ponte a esquerda. Suba para encontrar outro **?Guard (Mithril Mesh)**. Indo para baixo é um longo caminho sem itens, sendo assim, volte siga à direita pela ponte. Agora desça para o próximo andar.

À esquerda é um beco sem saída, então siga a direita e cruze a ponte. Encabece para cima. Ignore a porta (está vazia) siga a esquerda para pegar a **Reverse Sakura Secret Skill** para Iria, e um **Sweet Syrup**. Encabece à direita, depois para baixo e no meio do caminho pegue e um **Mithril Helm**, continue para baixo depois à esquerda. Suba uma entrada antes da porta e pegue **2x ?Guard (Mithril Greaves)**. Agora volte, desça e entre na porta. Siga todo o caminho à esquerda para alcançar um Save Point. Ignore o caminho acima; é uma escada que tem um caminho longo e te leva a algumas salas acima. Para baixo é um beco sem saída, então siga para a esquerda e suba, nessa sala desça para o próximo andar.

Aqui tem duas portas na parte superior e um caminho na parte inferior. Pegue o caminho inferior primeiro. Na próxima sala entre na porta superior à esquerda, e pegue um **Mithril Helm** e um **?Guard (Mithril Shield)**, o caminho mais a baixo é um beco sem saída. Agora volte para a sala coma s duas portas superiores, e pegue a da direita (se tiver trancado você perde a Elder Key do rei de Sylvalant; e terá que voltar todo o caminho para falar com ele), siga para a direita e desça. Na próxima sala siga para baixo, para direita e para cima e pegue um **Reverse Doll**,volte cruze a ponte a esquerda e entre no caminho esaquerda das duas carrancas. Você estará em uma área secreta. Encabece para baixo. Aqui yerá uma bifurcação: para baixo e para cima. Se escolher para baixo duas telas depois é um beco sem saída, enyão o melhor é subir. Primeiro pegue o quarto da esquerda que contem um **Rainbow Diamond** e **?Guard (Mithril Mesh)**. Encabece todo o caminho à direita para pegar um **Mithril Helm** e um **Reverse Doll**. Agora volte para o cruzamento. **AVISO!!!** Se você entrar na sala acima com ambos, Joshua e Marvel no grupo, você perderá Marvel pra sempre! Faça isso se precisar de um espaço em para personagens, se não, não avance.

Joshua e Marvel	Ao entrar na sala todos acham que é uma sala vazia, e que é perda de tempo, mas Milly nota que tem uma mulher no gelo. Joshua percebe que se trata de Eris, sua irmã que ele vem procurando há muito tempo. Quando pensam em libertá-la, Marvel toma a frente e tenta evitar a do custo que libertem a menina do gelo. Após alguma discussão, ocorre uma explosão, seguido

	de um clarão e quando a imagem volta, Marvel e a menina do gelo se foram. Em resumo, ela morre e sobra um slot nos seus personagens
Marivel	Ao entrar na sala todos acham que é uma sala vazia, e que é perda de tempo, mas Milly nota que tem uma mulher no gelo. Surgem duas opções, mas independente da escolha o grupo sai e Marvel fica no grupo.
Nenhum dos dois	O grupo chega e pensa que é somente uma estatua, e ela desaparece. Marvel está em algum lugar de Van.

Independente de você perder Marvel ou não, você terminou está área... faça todo o camnho de volta, ou seja, para baixo na próxima tela, suba a escada a direita , siga a direita, depois suba, ande a esquerda e desça. Você está de volta a sala que tem duas portas na parte superior e um caminho na parte inferior desta vez. Agora entre na porta a esquerda. Basta seguir a esquerda e para baixo até chegar a um Save Point, rntão, salve o jogo.seguindo para direita ou para baixo são becos sem saída, encabece pra cima e pra esquerda. Dentro você lutará contra o chefe

<table>
<tr><td>Ruin Guarder</td><td>HP: 25000</td><td>EXP: 4000</td><td>FOL: 20000</td><td>Item: Dwarven Boots. ?mineral (Orihalcon)</td></tr>
<tr><td colspan="5">Esse chefe tem somente dois ataques, um é um laser de olhos que causa bastante dano, esteja seguro de que Milly esteja usando uma Holy Cloak, na linha de trás, na formação Diamond, com a tática de que sejamos a prioridade máxima, essa armadura absorve o laser.El outro ataque é que ele corre encima de você. Milly ficou ilesa, trata de todos que estejam feridos. E ataque com todos dando lhe somente golpes normais e assim não nos atacará tanto.</td></tr>
</table>

Agora vamos agarrar os tesouros! Na sala a extrema esquerda tem um **Air Blade** e um **?Guard (Mithril Shield)**. Saia e na sala ao lado tem um **Star Ruby** e um **Air Blade**. Na próxima sala tem um **?Guard (Mithril Shield)** e um **?Guard (Mithril Greaves)**. E na sala a extrema direita tem um **Ignite Sword** e o **Dark Circle**, que é uma magia para Ronixis e Joshua.

Agora basta sair e voltar para o castelo de Sylvalant.

Van I II Castle Town

Pegando ou não Persie, você vai ter que ir agora para Van Castle, entre no castelo e os guardas vão chamar Ronixis para ver o Rei e ele vai mandar você ir para o Parj Temple mais uma vez, ele também vai falar onde fica a entrada de Demon World, mas antes vamos até o Parj Temple.

Parj Temple

Bem, caso você não lembre onde fica o templo suba e veja quando você visitou o Parj Temple pela primeira vez, siga até o lugar que você encontrou os 3 espíritos

Parj Inner Sanctum

Pra começar, ignore o caminho de cima encabece a direita e suba até o topo na plataforma verde. Pegue um **Sweet Syrup** , encabece para baixo e desça a escada. Dê a volta e desça a escada de novo. Siga o caminho e pegue um **Lunatic Ring**. Desça e você verá uam sala com um **Fairy Ring** e **?Herb (Mandrake)**. Você não tem como abrir a Porta Azul, então desça as escadas e siga por baixo do caminho verde até o fundo a direita. Desça as escadas e você chegara a um grande salão.

Entre na porta e pegue **?Herb (Artemis Leaf)**. Aqui tem um Save Point à direita tem uma Porta Vermelha que você não pode entrar. Ignore a escada acima (você voltará em breve), ignore todas as portas estreitas, e siga o caminho para cima. Siga um pouco a direita e suba novamente, passe pela porta e desça a escada. Continue o caminho para baixo e você chegará a uma sala com 4 portas. Na da direita tem um **Sour Syrup**, na da esquerda um **Savory**. Continue a esquerda e pegue mais um **Sweet Syrup**. Pegue o caminho mais a esquerda e suba-o vire a esquerda entre na porta e pegue outro **Sour Syrup**. Examine o terminal e pegue o **Security Card R**. agora retorne até as 3 portas, suba as escadas até o andar do Save Point.

Volte para o Save Point e examine o painel vermelho piscando na parede para abrir a porta e pegar um **?Gem (Moonite)**. Agora suba vire a direita e desça a pequena escada que você tinha ignorado agora a pouco. Aqui tem 3 switches circulares com fenda neles. Pise nos 3 switches de para ficarem na posição vertical. A porta irá fechar, porem use seu novo Card para abrir e e encabeçar de volta para cima. Enter the door above you. Examine the chest for a **Fairy Potion** (item que faz com que durante 30 segundos o usuário use magia sem gastar MP) e cheque o terminal para pegar o **Security Card B**. as duas portas a esquerda estão abertas agora, e elas tem um **?Gem (Meteorite)**, e um **Mandrake**.

Agora você possui Keycard Azul, encabce para baixo para esquerda e suba 2 andares até a porta azul. Abra-a e pegue um **Wine**. Encabece todo o caminho até a entrada no primeiro andar (você talvez queira para pra salvar o jogo e se curar nos cristais do templo). Da entrada siga direto, passe pela porta, encabece a esquerda e desça as escadas. Você chegará a uma sala com uma porta Azul; aperte o switch to open a porta no topo superior a esquerda. Desça as escadas e pise no Switch e deixe a fenda na posição vertical. Agora faça todo o caminho de

volta até onde você pegou o Keycard Vermelho (o único com as 3 portas cinzas no fundo e você desce entre a 2ª e 3ª portas).

Desta vez, vá todo à direita e suba pelo caminho verde. O caminho superior o leva até um **Sour Syrup**, mas aparentemente parce que já foi pego. Se todos os baús já foram pegos siga o caminho a esquerda na bifurcação. Use o Card para abrir a porta e encabece para baixo para o próximo andar. Primeiro desça, siga a esquerda pra pegar um **Aqua Ring**, então suba e vire a direita e pegue um **Flare Ring**. Volte e siga pra baixo, para a direita até a porta de onde você veio, e siga o caminho de baixo (o de cima é um beco sem saída). Pegue o **Savory** e entre na porta. Da entrada seguindo aesquerda, chegará a um caminho verde, ignore-o por um segundo e continue à esquerda. Você encontrará um switch circular, pise uma vez para deixar a fenda vertical. Volte e suba na área verde. Siga até que você alcance uma escadinha, desça. Ignore a escada e siga para baixo suba no caminho verde e diga p caminho da direita e pegue um **?Gem (Rock)**. Vplte até as escadas que ignorou a pouco e desça. Siga a esquerda até chegar a um Save Point, salve o jogo. Tente abrir a porta logo em cima de você, para abrir você vai precisar de um código, logo ao lado da porta tem um dispositivo para você digitar o código, escolha a opção quatro e ele vai pedir a combinação correta, que é URTH, você vai pegar o Eye of Truth e voltar automaticamente para Van Castle.

No castelo de Van haverá uma cena onde o rei fica contente por vocês conseguirem o Eye of Truth, porem um monstro invade a sala e diz que é tarde de mais, que Asmodeus terminou sua nova arma, euma cena mostra a cidade de Dulce sendo vaporizada. Após isso o grupo decide que é hora de detonar de uma vez por todas Asmodeus. Encabece de volta a Sylvaland e fale com marinheiro e escolha “Southeast Desert Island”. Encabece ao norte e Ronixis abrirá o portal para o Demon World.

The Demon World

Uma vez dentro do Demon World fale com a estátua dourada para sair. Caminhe a esquerda acima da estatua e pegue um ***?Herb (Mandrake),** volte e siga ao norte e enfrentará

Del Argasi	HP: 15600	EXP: 4000	FOL: 6000	Item:
Desça o braço sem dar chances pra ele respirar.				

Após terminar a luta, você escapará para Astral. Iniciará outra luta contra Del Argasi.

Del Argasi	HP: 15600	EXP: 4000	FOL: 6000	Item:
Desça o braço sem dar chances pra ele respirar.				

Quando vencer, Ryass dará a você **2x Force Swords**. Elas são insanamente poderosas se usadas por Ratix, Cius, Fear, e Ashlay. Você estará de volta a entrada do Demon World. Agora é uma boa hora para ir para Ionis e tentar fazer algum maior Item Creation. Faça tudo o que precisa antes de retornar para o Demon World, porquê lá não há volta. Então use Writing, Copying, Compounding, etc, tudo o que suas Skills permitirem. Tenha personagens de diferentes leveis em Familiar isto será util. Oh,e tenha 5 ou mais Stone Charms (preferencialmente 10); use Crafting em Iron ou Gold pra fazer isso. Isto é extremamente importante!

Antes de entrar no Demon World, se Ashlay estiver em seu grupo, faça uma Private Action do lado de fora de Sylvalant. Se você tiver um alto AR com Ashlay, você ganhará a **Dragon Summon Secret Skill** dentro do castelo, que é a chave para as técnicas mais fortes de Ratix!

Então voltemos ao Demon World. Comece indo ao norte da estátua. Ignore o primeiro caminho a esquerda e a direita suba direto. Quando você ver um buraco, siga a esquerda e pegue um **?Herb (Lavender)**. Agora na parte superior você chegará a uma bifurcação. Encabecemos primeiro à esquerda. No topo a esquerda da tela terá um **?Weapon (Slayer Sword)** e no topo a direita terá um **?Weapon (Berserk Sword)**. Agora encabece duas telas à direitano canto inferior a direita desta sala tem ym **?Gem (Rock)**. Encabece para cima, para direita e para baixo e pegue um **Emerald Ring**. Encabece para cima, para esquerda e para cima para outra bifurcação –pegue o caminho da direita para um **Orihalcon**, enttão volte, desça e siga a da esquerda. A uma encruzilhada. Peimeiro siga para o canto superior a direita e pegue um **Misty Symbol**, então siga para o canto superior a direita e chegará a um Save Point. Salve, e então encabece à direitapara o Time & Space Lab. Entre!

Time & Space Lab

Pra começar, rapidamente desça a escada, encabece a direita e para cima e pegue no baú ligeiramente escondido um **Reverse Doll**. Suba as escadas e encabece à direita. Na bifurcação suba, pra pegar um **Blackberry**, então volte, desça e siga o caminho da esquerda. Agarre um **Duel Suit** (uma excelente armadura para Iria/Perisie), e continue no topo a direita. Suba as escadas. Siga a esquerda, desça, siga a esquerda e então suba vire a esquerda, desça a escada. Suba e então siga a direita pela ponte estreita para pegar um **Star Emblem** e um **Protect Ring**, então volte a esquerda e siga para cima. Siga a direita (a esquerda faz você dar voltas na sala), ignore o caminho para baixo, então chegará a uma encruzilhada. O caminho acima é um beco sem saída, então siga a direita e desça a escada, e siga o caminho para pegar um **Blueberry**. Volte e suba as escadas e encabece a direita de novo. Siga até o final pra chegar à outra tela.

Ignore a primeira porta por enquanto; encabece a direita, então a direita de novo, para um **Blueberry** e um **Cure Paralysis**. Volte à esquerda e encabece o caminho para cima na encruzilhada. Siga o caminho e suba umas escadinhas e entre no quarto pra pegar um **Duel Helm**. volte para a encruzilhada, pegue o caminho a esquerda e

volte a porta que você ignorou mais cedo. Entre e siga o caminho até umas escadas, suba a escada vire a esquerda, desça e siga a direita direto, na próxima tela pegue um **Duel Helm**. Agora volte e siga esquerda, para cima e esquerda. Na próxima sala siga o caminho você estará na sala com os monstros congelados. Encabece um pouco para baixo a direita e para cima e pegue um **Sweet Syrup**. Para cima é beco sem saída, então desça, e siga a direita. Na próxima telasiga todo o caminho e chegará a um **?Herb (Artemis Leaf)**. Volte até a sala dos monstros congelados e siga o caminho a esquerda.

Na encruzilhada, os caminhos para cima e para baixo são becos sem saida, então siga a esquerda. Ignore esssa porta por enquanto e siga a esquerda para pegar um **Stun Half,** um **?Guard (Sylvan Helm)**, e **?Guard (Sylvan Mail)**. Volte para a porta que ignorou a pouco, entre e tem um Save Point. Iria ira tentar hackear o computador e falhará e ativará os alarmes. Neste ponto os amigos de Asmodeus entram assim como você.

<table>
<tr><td>Dark Eye</td><td>HP: 25800</td><td rowspan="2">EXP: 5006</td><td rowspan="2">FOL: 6060</td><td rowspan="2">Item:</td></tr>
<tr><td>Death Charona</td><td>HP: 800</td></tr>
<tr><td colspan="5">É uma luta muito fácil, nem se preocupe com os acompanhantes e ataque diretamente o olho; sua espada de luz deve ser o suficiente para matá-lo, porem tambem pode usar algumas técnicas como a Shock Sword que chega a tirar mais de 5000 HP; porem os ataques é um problema, porque podem te petrificar, porem não o deixe te atacar demas e estaras bem.</td></tr>
</table>

Quando terminar, suba, passe pela porta e siga o caminho acima. Primeiro encabece à direita e desça a escada; siga a direita, na bifurcação escolha para cima (para baixo é beco sem saida) saia a direita para pegar um **Cure Stone,** um **Cinderella Vial**, e um **Star Ruby**. Volte todo o caminho até a escada e suba-a, então encabe à esquera e desça a escada; você pode ir para o canto inferior esquerdo, o fundo à direita ou para cima (subir de nível). Primeiro vá para o canto inferior esquerdo e pegue um **Blueberry** e um **?Jewelry (Fairy Ring)**. Continuando ao fundo, siga a esquerda para chegar a uma sala com 5 baús contendo **Gremlin's Lair** (magia para Ronixis), **Blueberry, Rainbow Diamond, Orihalcon**, **Mithril**. Agora volte e siga todo o caminho à direita até chegar a um **?Jewelry (Star Ring)** e um **?Gem (Mithril)**. Agora volte ao cruzamento e pegue o caminho de cima e siga para chegar ao próximo quarto. Após a curta cena, acontecerá a luta contra Asmodeus!

<table>
<tr><td>Asmoudeus</td><td>HP: 25800</td><td>EXP: 10500</td><td>FOL: 10000</td><td>Item:</td></tr>
<tr><td colspan="5">O grande Asmodeus, mantenha atacando-o sem para, não importa o que aconteça. Nas duas primeiras fases pode usar o Shock Sword para fazer-lhe um dano muito consideravel, porem na terceira dei-lhe duras espadadas, seu laser não te dará tempo para carregar as técnicas. Milly não pode parar de curar e os demais dando-lhe apoio a Ratix; eventualmente ele cairá e explodirá.</td></tr>
</table>

Revorse Tower

Agora vem uma longa história na seqüência; e você terminará no Planeta Fargett. Você pode salvar agora se você quiser. Ande para cima e você comece duas lutas contra e um Gladiator e Elder Magius. Depois que você ganhar ambas as lutas, resultará em outra cena. Quando você recupera controle que você estará ao primeiro andar da Revorse Tower. Descendo só o leva de volta a seu cativeiro. Subindo leva-o a uma estátua que recuperará seu HP/MP, e um pouco acima disso é um Save Point. Uma estratégia boa é subir um pouco de Level... Você definitivamente irá querer, porque os inimigos são FORTES.

Espero que você tenha feito Stone Charms lá atrás, porque se você não o fez, terá tempos realmente difíceis com as Medusa Eyes que tem chance acima de 95% de petrificar quem toca. Use ataques de longo alcance se possível. O Dark Laws também pode o paralisar, e os outros inimigos geralmente se fazem aborrecedores (especialmente as Lady Elviras).

Encabece diretamente a esquerda do Save Point para a próxima tela, com uma sala larga; suba para entrar na primeira porta acima para pegar um **Star Cloak,** um **Sour Syrup,** um **?Guard (Star Guard)**, e um **?Guard (Magical Bikini)**. Saia da pequena sala, siga a esquerda. A porta a direita tem um **Reflex,** um **Star Cloak**, e um **Doom Blade**. Saia, suba, vire à esquerda e entre na 2ª porta a esquerda suba as escadas (ignore o caminho abaixo, porque faz com que dê voltas nas salas) e pegue um **Hermit Helm** e um **Marvel Sword**. Volte para a larga sala e siga para o canto inferior a esquerda, entre na 1ª porta pra pegar um **Elven Cap,** um **Reflex**, e a **Meteor Swarm** (magia para Ronixis e Joshua). Saa e pegue a porta a esquerda.

Siga o caminho. A porta a baixo por enquanto é beco sem saida, então suba. Suba de novo na bifurcação e pegue **2x Sylvan Bows** e um **?Guard (Cat Band)**. Vote e desça na bifurcação. Siga to caminho até chegar à próxima bifurcação. Primeiro siga para baixo e pegue um **Elven Cap** e um **Reflex**, volte suba todo o caminho. Você chegará a sala com um Switch. Volte todo o caminho até a porta que era um beco sem saída. (no canto inferior esquerdo da grande sala.) siga para a porta e elá irá estar aberta; entre e suba as escadas. Primeiro vá a esquerda e suba todo o caminho. No topo superior esquerdo pegue um **Duel Suit**; e no topo superior direito um **Elven Boots**. Agora desça todo o caminho e siga a direita e entre na porta. Suba a escada e chegue a um Save Point.

Você terá que apertar uma série de 5 salas e switches. Você tem que apertar os Switches em uma determinada ordem pra avançar.

Switch 1	Porta	Switch 5

Switch 2		Switch 4
	Switch 3	

Siga o caminho até o Save Point. Normalmente você deverá salvar aqui! Agora suba direto pra encontrar o Chefe final!

Jie Revorse	HP: 31000	EXP: 6000	FOL: 5000	Item:
É dificil que não pegue apenas que seja um par de golpes; use as melhores técnicas que tenhas, e de tempos em tempos ataque-o com uma sequencia de golpes comuns. é muito provavel que de um golpe te deixe tonto, poderás equipar um Stun Half para que não seja tão grave e possa seguir dando lhe golpes. É muito rápido e vai ter que segui-lo por todo lugar, use técnicas como Air Slash, para pará-lo e poder alcançá-lo.				

After you beat him he'll Reveal His True Form and attack again!

Neo Revorse	HP: 32000	EXP: 12000	FOL: 10000	Item:
Este é FORTISSIMO, e é muito dificil tambem, esquivar de seus ataques. Tem uns misseis que tiram cerca de 1000 HP de cada um, e os manda de em dois; e um tipo de metralhadora que tira de 500 a 700 cada vez que te acerta. Tambem pode curar-se mais de 5000 HP; e gasta muito tempo denfendendo-se, de onde muito provavelmente lhe tire 0. Se necessitas de um descanso podes transferir e ficar atirando-lhe o Air Slash; usa as melhores técnicas que tenha e os demais deverão fazer o mesmo.				

Após vencê-lo, você deverá ver o final, que varia dependendo do seu time e o AR que eles têm entre si. Se você tiver Ashlay/Cius, Perisie, Marvel, e Joshua,você verá uma cena especial no final

FIM?

Tudo bem, dessa vez é o fim, mas você vai ter uma atividade extra, espere os créditos terminarem e resete o jogo sem fechar o emulador, coloque para continuar o jogo note que agora você tem uma estrela no seu jogo salvo, você ganhou uma nova habilidade, agora pode usar o Oráculo, que fica no menu de Especial, no oráculo você vai poder ir para a esquerda e ir para um lugar em Tataroy chamado Seven Star Ruins em breve informações sobre todos os andares do local.

Andar	
Andar 1	Continue até o final.
Andar 2	Continue até o final.
Andar 3	Continue até o final no canto inferior à direita.
Andar 4	Desça no canto inferior esquerdo para um **Stun Bomb**. Suba e siga a direita e desça. Aparecerá uma mensagem dizendo que para abrir a passagem tem q fazer o caminho reverso. Comece abrindo os baús da direita para a esquerda, no final você verá a tela dar uma termidae terá um barulho. Agora desça pelo canto inferior a direita, para o 5º andar.
Andar 5	Primeiro caminhe a direita pra pegar um **Killer Poison**. Volte e siga a esquerda e desça. Aqui a uma passagem secreta com um **Elven Powder**. Saia e siga a direita, suba e entre em outra passagem secreta a direita pra pegar um **Mega Flare Bomb** e um **Damascus**. Volte a esquerda e saia pelo canto inferior a direita.
Andar 6	Encabece todo caminho a direita, suba duas portas pra pegar um **Star Ruby**. Volte e siga a esquerda e desça pra pegar um **Flare Ring**. Volte e suba e entre na portapra pegar um **Reflect Ring**. Saia, siga a esquerda,suba e desça a escada.
Andar 7	Não toque nos baús. Saída ao Sul.
Andar 8	Saída ao Sul.
Andar 9	Continue até o final no canto inferior à direita.
Andar 10	Primeiro encabece a direita, entre na porta e desça para o 11 º andar. Primeiro encabece pra baixo no canto inferior a esquerda e pegue um **Damascus** e um **Stone Charm**, então retorne ao 10º andar (à direita é um beco sem saída). Siga a esquerda, desça e vire a esquerda e entre a porta pra pegar um **Damascus**. Saia e desça pra pegar um **Luna Crest**. Suba e siga a direitae continue até a próxima tela. Encabece para o topo a direita pra pegar um **Gold Ring**, então encabece de volta a esquerda e desça. No canto inferior a esquerda, suba na plataforma pra pegar um **Damascus** e um **Misty Symbol**. Agora caminhe para o canto inferior a direita, quando você tentar descer, aparecerá uma mensagem dizendo "so mulheres". Nos 3 primeiros slots coloque mulheres e no quarto deixe Ratix. Agora siga para o 11º andar.
Andar 11	Pegue o **Luna Crest** e saia ao Sul.
Andar 12	Primeiro encabece para baixo e pegue um **Fairy Potion**. Suba, siga a direita e desça. Empurre a primeira estátua e aperte A e empurre todo o caminho à direita e desça a escada.

<table>
<tr><td>Andar 13</td><td>Saída ao Sul.</td></tr>
<tr><td>Andar 14</td><td>Continue até alcançar a porta; suba e continue subindo para chegar até um Artemis Leaf. Saia e continue à esquerda para a próxima porta e pegue um Spectacles. Saia e siga para o canto superior a esquerda.</td></tr>
<tr><td>Andar 15</td><td>Ignore a primeira porta. A maior parte deste andar é feita de caminhos secretos. A ym caminho no fundo a esquerda, pegue-o. $a porta acima contem um Magic Card e um Damascus. Saia do quarto e siga ao Sul em outro caminho secreto. Aqui tem uma bifurcação; primeiro va à direita, baixo, e direita para pegar um Assassin Dagger, um Mithril, e um Flare Spread. Volte, suba, siga a esquerdapara pegar um Reverse Doll. No topo a esquerda tem um Damascus. Saia pelo topo a esquerda e desça a escada e você estará em uma sala no 16º andar com um Rainbow Diamond e um ?Gem (Mithril). Volte e suba a escada, então desça e desça a escada de novo e você estará em outra sala no 16º andar. Primeiro encabece todo o caminho para baixo para pegar um Star Ruby, volte e siga o caminho a esquerda e desça para pegar um Reflect Ring. Volte e suba a escada. Volte para a sala com o damascus Damascus. Exatamente acima do baú, siga novamente à direita. Nesta sala, exatamente no fundo a esquerda do baú tem uma passagem secreta. Siga esquerda, baixo direita. Ignore o caminho inferior a direita pegue o caminho inferior a esquerda para chegar ao 16º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 16</td><td>Primeiro encabece a direita e então desça e pegue um Cinderella Vial. Volte, siga a esquerda e desça. Aqui tem passagens secretas a direita e à esquerda. Primeiro pegue o caminho a direita pra chegar a um Elven Boots, um ?Guard (Cat Armor), e um?Guard (Star Guard). Volte e siga o caminho da esquerda, baixo, direita, e saia para o 17º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 17</td><td>Encabece para baixo para ver 4 baús. A meta aqui é abrir todos eles. Se você alfinrtar um baú na tentativa de abrir ou fechar, acontecera o inverso com o baús a direita e a esquerda. Se numerarmos os baús de 1 a 4 da esquerda para direita, a solução é: 4, 2, 1, 3, 1, 4. Desça para o 18º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 18</td><td>Peimeiro encabece para baixo e pegue um Crown e um Reverse Doll. Volte suba, siga a direita e desça. A 1ª porta tem um Star Ruby, a 2ª porta tem um tem um Purple Mist, 3ª porta tem um tem um Cinderella Vial, 4ª porta tem um tem um?Gem (Mithril). Continue descendo para o 19º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 19</td><td>Você verá 3 baús, o da esquerda fechado e os outros dois abertos. Por mais estranho que pareça, o baú que tem um item é o dá direita: um Heal Ring. siga a direita e suba (o caminho de baixo faz uma imensa volta). Esteja preparado para entrar na próxima porta. Ao entrar seu HP cai pra 1 e terá que enfrentar:
<table>
<tr><td>Demonic Eye x2</td><td>HP: 25800</td><td>EXP: 16384</td><td>FOL: 20000</td><td>Item:</td></tr>
<tr><td colspan="5">Este vai ser muito dificil. Primeiro o que tens que fazer é curar-se, com Milly; tenha equipado a técnica Air Slash, em um combo seria muito bom, e comece a dar duro a um olho, até que morra. Depois cuide do outro olho que cairá se fizer o mesmo. Algo bom que podes fazer é por a formação Diamond e por atrás alguém "sacrificavel" para que pare um pouco os golpes do olho, que não é tão petrificador quanto o Medusa Eye, mas pode te petrificar facil, ponha-o que seja o sacrificavel com 2xStone Charm, alguém como Cius ou Ashlay esta bem.</td></tr>
</table>
Quando batê-los, você pode pergar um Magic Color e um ?Weapon (Meteor Crash). Saia e encabece a esquerda. Aqui tem um aventureiro chamado Kuma que está caído e lhe diz pra ter cuidado. O caminho de baixo é um beco sem saída, então siga pra o canto superior à esquerda.</td></tr>
<tr><td>Andar 20</td><td>Two-thirds of the way through! Primeiro encabe pela porta abaixo e pegue um Witch Powder. Outro aventureiro caído aqui. Suba, siga a esquerda e desça. Nesta sala você verá um quarto fechado com 5 baús; para pegá-los tem uma pasagem secreta co canto superior esquerdo do cercado. Nos baús contem um Star Ruby, um Artemis Leaf, um Savory, um?Gem (Mithril), e um Protect Ring. volte a sala anterior. Desça as escadas no canto superior a esquerda para ir temporariamente ao 21º andar; nos baús tem um Misty Symbol e um ?Jewelry (Fairy Ring). Volte ao 20º andar, e saia à esquerda. As duas salas no tpo estão vazias e no meio so tem 2 aventureiros perdidos. Siga para baixo, pegue um Green Beryl, saia para o 21º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 21</td><td>Ignore o caminho para baixo e siga a direita. As qutro portas estão vazias, então siga para o 22º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 22</td><td>O baú a esquerda tem um Cinderella Vial e um próximo tem um Might Potion e o da direita está vazio. Puxe a estátua para cima empurre à direita e para baixo, deixando-a encima do baú vazio. No canto inferior à direita desça para o 23º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 23</td><td>Continue até o final.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Andar 24</td><td>Continue até o final.</td></tr>
<tr><td>Andar 25</td><td>Entre na primeira porta que você vê. Siga o caminho a esquerda e desça pra pegar um Paralysis Charm; volte, siga a esquerda e suba pra pegar um Talisman. À esquerda é um beco sem saída, então volte e siga à direita. Para evitar becos sem saída, faça seguinte: ao sair as porta ignore a primeira entrada e desça na segunda, siga à esquerda, suba, vire à esquerda e desça a escada para chegar ao 26º andar.</td></tr>
<tr><td>Andar 26</td><td>Empurre a estátua todo caminho à direita depois para cima e a direita de uma planta com flores perto da escada. Agora pode seguir ao sul.</td></tr>
<tr><td>Andar 27</td><td>Siga o caminho para baixo, ignore todas as passagens secretas, são todos becos sem saída. Continue para o canto inferior à direita 28º andar</td></tr>
<tr><td>Andar 28</td><td>Continue até o final.</td></tr>
<tr><td>Andar 29</td><td>Siga para a direita e suba. A porta ao norte tem uma armadilha mortal, desta vez lutara contra 2x Evil Terratos. faça Milly ficar em seu grupo e que ela tenha lotes de MP. Após você batê-los pegue um Mirage Robe e um ?Weapon (Glowthal Sword). Agora encabece a esquerda. Na próxima porta, outra armadilha mortal, e dessa vez lutará contra 2x Dark Stalkers! Se você não tiver com o level muito alto, ou muito rápido, ou tiver muita Sorte, você será obliterado agora. Se você conseguir ganhar pegará aqui um Dragon Edge e um Mirage Robe. Saia e encabece no canto superior a esquerda para o 30º andar, o andar final!!!!</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Andar 30</td><td>Go right and up to fight the final boss fight.
<table>
<tr><td>Seraphina</td><td>HP: 25700</td><td rowspan="2">EXP: 16384</td><td rowspan="2">FOL: 32767</td><td rowspan="2">Item:</td></tr>
<tr><td>Looter X3</td><td>HP: 32000</td></tr>
<tr><td colspan="5">Só de olhar o HP verá que não vai ser fácil. Porrm, mate-os com uns personagens de segunda. Ronixis que tira um só Meteor Swarm, Ashlay que não fez nada, Milly que não curou nada porque os matei todo muito rapido. A unica coisa que precisei foi uns quatro 7-Twin Slash combeados, para matá-los em seguida, tambem use quatro Air Slash combeados e siga dando com os Twin Slash. Pegavam forte, mas de 2000 HP, porem não podem fazer nada se não agarrar todas as quatro tecnicas juntos em sequencia</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Se você batê-los poderá pegar os tesouros daqui! Eis a lista: ?Gem (Orihalcon) x2, um ?Weapon (Soul Eater), um Magical Drop, Extinction (magia para Joshua), um Sage's Stone, e um Lightning Bow. Congrats!</td></tr>
</table>